

学校编码：10384

学号：X2009230434

厦门大学

硕士学位论文

音乐在视频游戏中的应用研究

Application Research on Music in video
games

姜蕾

指导教师：吴清强

专业名称：工程硕士(软件工程)

答辩日期：2011年11月

厦门大学学位论文原创性声明

本人呈交的学位论文是本人在导师指导下，独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考其他个人或集体已经发表的研究成果，均在文中以适当方式明确标明，并符合法律规范和《厦门大学研究生学术活动规范(试行)》。

另外，该学位论文为()课题(组)的研究成果，获得()课题(组)经费或实验室的资助，在()实验室完成。(请在以上括号内填写课题或课题组负责人或实验室名称，未有此项声明内容的，可以不作特别声明。)

声明人(签名)：

年 月 日

厦门大学学位论文著作权使用声明

本人同意厦门大学根据《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》等规定保留和使用此学位论文，并向主管部门或其指定机构送交学位论文(包括纸质版和电子版)，允许学位论文进入厦门大学图书馆及其数据库被查阅、借阅。本人同意厦门大学将学位论文加入全国博士、硕士学位论文共建单位数据库进行检索，将学位论文的标题和摘要汇编出版，采用影印、缩印或者其它方式合理复制学位论文。

本学位论文属于：

()1. 经厦门大学保密委员会审查核定的保密学位论文，于
年 月 日解密，解密后适用上述授权。

()2. 不保密，适用上述授权。

(请在以上相应括号内打“√”或填上相应内容。保密学位论文应是已经厦门大学保密委员会审定过的学位论文，未经厦门大学保密委员会审定的学位论文均为公开学位论文。此声明栏不填写的，默认为公开学位论文，均适用上述授权。)

声明人(签名)：

年 月 日

摘 要

随着21世纪高科技的突飞猛进，网络化数字化时代已经来临。随着计算机制造水平的跨越式发展，视频游戏以其色彩唯美的画面，旋律动听的音乐吸引了很多消费的人群，游戏音乐不仅能烘托气氛，营造一个逼真的游戏氛围，更能让游戏者在游戏中获得更多的乐趣。本文主要从视频游戏音乐发展的过程、走向、特点以及高速发展的原因进行阐述。该文认为：声音效果科学技术的发展、作曲家进入游戏音乐领域后的作用以及游戏受众的心理变化是视频游戏发展的动因。

游戏音乐早期，游戏主机的计算机体积庞大，需要巨大的容纳空间，硬件成本过高，导致不能将资源放在游戏音乐上同时无法开发出优秀的声音承载硬件。由于科技的迅速发展，游戏机从单声道发展成多声道、多音频格式，为样本储存提供了极大的空间。游戏音乐随着流行音乐的分类，其内部也得到了极大的改善。

1994年游戏音乐进入了高级阶段，即新的产业链阶段。

游戏音乐的发展历程，对后续制作音乐有很大的帮助，因为它的种类在不断的更新，同时可以制作出中外音乐类型合二为一的音乐视频，效果更佳、更新颖。随后本文将通过Cubase软件来实现音频，实现的过程主要在本文后部分体现，从中主要采用不同的技巧和方法来进行制作，达到一个简便而易懂的办法，使人们能够合理接受。游戏音乐对于视频游戏发展的重大作用以及在游戏音乐发展过程中需要注意的问题。音乐本身的元素在视频游戏音乐中起了什么样的具体作用，对视频游戏的影响有何种促进作用，同时怎样才能使视频游戏音乐更加丰富，内容更加多元化。

关键词：视频游戏音乐；音乐；影响元素

Abstract

With 21 centuries high technology advancing by leaps and bounds, network-rization digitized times already approaches. With the fact that the computer makes horizontal great-leap-forward development, video frequency has played with it's aesthetic tableau of color , music of melody pleasant to listen to has attracted much the crowd who consumes, not only game music being able to set off atmosphere by contrast, the atmosphere building a vivid game, can let game person gain more delight in game moreBe culture's turn to think: That the effect and game shutting out the voice of effect after development of science and technology, the composer enter the game music field are changed by numerous mentality is the agent that video frequency game develops.

Game music early, the game host computer volume is huge, need a large space, the hardware cost is exorbitant, cause can not be placed in the game music resources at the same time to develop excellent sound bearing hardware. Due to the rapid development of science and technology, the game machine from the mono development into multiple channels, multiple audio formats, for samples stored to provide a great space. Game music with pop music classification, its interior has been greatly improved.The 1994 game music in an advanced stage, namely the newindustrial chain stage

Game music development process, for the follow-up production music is very helpful, because it is the type of constantly updated, at the same time can produce music types become music video, better, more innovative. Game music for the video game development a major role as well as in the game music development process needs to pay attention question. The music element in the video game music played what specific role, on the effects of video games are what effect, at the same time, how to make the video game music is more rich, content is more diversified.

Keywords: Video Frequency Game Music; Music Is Made; Effects Of Element

厦门大学博硕士论文摘要库

参考资料

- [1]高柯楠,本土游戏音乐产业链发展初探[J]大舞台。2011。(07)
- [2]齐斌,游戏音乐的发展历程[J]人民音乐,2008。(05)
- [3]姚琦,易柯,网络音乐的现状分析[J]音乐探索(四川音乐学院学报),2005。(4)
- [4]雷建军,视频互动媒介,北京:清华大学出版社,2007年
- [5]理查德·布茨,美国受众成长记,王瀚东译,美,华夏出版社,2007年
- [6]王旭锋,声音设计---电影中语言、音乐和音响表现力,浙江,浙江大学出版社,2009年
- [7]周洪雷,音乐市场营销及案例分析,上海:上海音乐学院出版社,2004年
- [8]游戏声效及音乐的发展历程,数码时代,2005(12),18页
- [9]陶辛,流行音乐手册,上海:上海音乐出版社,1998年
- [10]劳伦·克拉克:我爱你爵士乐,美,中国国际广播出版社,1995年
- [11]尤静波,流行音乐历史与风格,湖南:湖南文艺出版社,2007年
- [12]郭庆光,传播学教程,北京:中国人民大学出版社,2004年
- [13]尼哈,哈斯洛普等,乡村音乐大师,顾天爵译,美,中国青年出版社,1998年
- [14]论网络游戏中的信息传播现象——以大型网游《魔兽世界》为例[J],东南传播,2009(04)
- [15]马丁·罗斯,声音合成及采样,美,集点出版社,1996年
- [16]Qiao qi Mu.Ernst Behrendt, "The word is sound,the sound universe of sound and sense of scene." the United States,within the traditional International Press,1991
- [17]林崇,游戏音乐与音乐游戏[J],音乐生活,2005(06)
- [18]音乐文化发展与人们精神文化追求不断改变的思考[J],时代文学(下半月),2008(11)
- [19]约书亚·梅罗维茨,消失的地域:电子媒介对社会行为的影响,肖志军译,清华大学出版社,2002年
- [20]安东尼·斯托,音乐和思想,美,鲍兰亭公司,1992年
- [21]陈海娟,娱乐业营销,北京:企业管理出版社,2000年
- [22]理查德·E·西特维克,尝出形状味道的人,英,布莱德福德出版社,1993年
- [23]冯广超,数字媒体概论,北京:中国人民大学出版社,2004年
- [24]斯蒂芬·纳奇曼诺维奇:自由的游戏:生活和艺术中即兴创作的力量,美,杰里米·E·塔彻公司,1990年
- [25]老金:游戏音乐制作流程揭秘,程序员,游戏创造,2006(11)
- [26]王艺,浅析音乐在动画中的艺术功能——以久石让的动画配乐为例[J],三峡大学学报(人文社会科学版),2007(6)
- [27]白悦,高等艺术类院校电脑音乐制作专业可设前景探析[J],硅谷,2009(14)
- [28]张旭,电脑音乐的制作与技巧,山东:山东教育出版社,2001年
- [29]卢小旭,汤楠。Cubase Sx与Nuendo电脑音乐制作[M],北京,清华大学出版社,2005年
- [30]特德·安德鲁斯,神圣的声音:通过音乐和语音组转换,卢埃林出版社,1992年
- [31]Martin Ross, "Sound Synthesis and Sampling." the United States,set_point Press.1966

Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to etd@xmu.edu.cn for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库